

## ABSTRAK

*Penelitian ini berjudul Studi Deskriptif mengenai Derajat Motivasi Agresi pada Pemain Airsoftgun Klub “Seventy fifth Airsoft Regiment” di Kota Bandung. Peneliti tertarik untuk memilih judul ini karena peneliti melihat adanya fenomena permainan airsoftgun yang sering menyebabkan cedera pada pemainnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui derajat motivasi agresi dari pemain airsoftgun yang dilihat dari 2 aspek yaitu aspek emosional dan instrumental. Kegunaan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang melatarbelakangi adanya derajat motivasi pemain airsoftgun.*

*Peneliti menggunakan teori dari Myers (dalam Sarwono, 2002) untuk membahas motivasi agresi beserta aspek-aspeknya. Agresi itu sendiri adalah perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud menyakiti dan merugikan orang lain (Myers dalam Sarwono, 2002). Sedangkan untuk teori masa perkembangan pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori Hurlock (1990).*

*Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian deskriptif, yaitu suatu metode yang menggambarkan variabel mengenai derajat motivasi agresi dan frekuensi penggunaan aspek fisik, verbal dan non-verbal oleh responden. Alat ukur yang digunakan untuk penelitian ini adalah kuesioner yang berjumlah 30 item. Berdasarkan uji validitas Rank Spearman dalam SPSS 11.5 didapat hasil validitas kuesioner motivasi agresi berkisar antara 0,407 – 0,807 yang artinya bahwa semua item valid. Sedangkan berdasar uji reliabilitas didapat bahwa reliabilitas kuesioner motivasi agresi sebesar 0,969 yang termasuk reliabilitas sangat tinggi.*

*Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemain airsoftgun klub Seventy fifth Airsoft Regiment menunjukkan motivasi agresi yang tergolong sedang.*

*Peneliti menyimpulkan bahwa anggota klub airsoftgun Seventy fifth Airsoft Regiment menunjukkan keinginan untuk merugikan orang lain dalam frekuensi yang cukup. Di samping itu, peneliti juga mengajukan saran agar dilakukan penelitian yang serupa namun dengan mempertajam alat ukur yang lebih mengukur tentang faktor-faktor penyebab motivasi agresi seperti usia, perbedaan gender, atau lamanya bermain permainan yang melibatkan kekerasan.*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1 Maksud.....	8
1.3.2 Tujuan.....	8
1.4 Kegunaan Penelitian.....	9
1.4.1 Kegunaan Teoretis.....	9
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	9
1.5 Kerangka Pikir.....	10
1.6 Asumsi.....	19
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>20</b>
2.1 Definisi motivasi.....	20
2.2 Definisi motivasi agresi.....	22
2.1.1 Jenis-jenis agresi.....	23
2.1.2 Beberapa teori tentang perilaku agresif.....	27
2.1.3 Dampak perilaku Agresi.....	35

2.2 Definisi permainan.....	36
2.2.1 Fungsi permainan.....	36
2.2.2 Jenis-jenis permainan.....	37
2.3 Definisi <i>airsoftgun</i> .....	38
2.4 Definisi dewasa awal.....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	40
3.2 Bagan rancangan penelitian.....	40
3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	41
3.2.1 Variabel Penelitian.....	41
3.2.2 Definisi Operasional.....	41
3.4 Alat Ukur.....	50
3.4.1 Kuesioner motivasi agresi.....	50
3.4.2 Data pribadi dan data penunjang.....	51
3.4.2.1 Data pribadi.....	52
3.4.2.2 Data penunjang.....	52
3.4.3 Validitas dan reliabilitas alat ukur.....	52
3.4.3.1 Uji validitas.....	52
3.4.3. Uji reliabilitas.....	54
3.5 Sampel penelitian.....	55
3.5.1 Sampel.....	56
3.5.2 Karakteristik Sampel.....	56

3.5.3 Teknik Penarikan Sampel.....	57
3.6 Teknik Analisis.....	57
3.6 Teknik Analisis Data.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
4.1. Gambaran Responden.....	58
4.1.1. Jenis Kelamin.....	58
4.1.2 Usia.....	59
4.1.3 Frekuensi bermain <i>airsoftgun</i> .....	59
4.2. Data Hasil Penelitian.....	60
4.2.1. Gambaran Derajat Motivasi Agresi Responden.....	60
4.3. Pembahasan.....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>71</b>
5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR BAGAN

Bagan1.1 Kerangka Pikir.....	22
Bagan3.2 Rancangan Penelitian.....	43

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Klasifikasi Item motivasi agresi.....	44
Tabel 3.2 Penomoran Item.....	50
Tabel 3.3 Skor Item.....	51
Tabel 3.4 Klasifikasi skor item.....	51
Tabel 4.1.1. Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	58
Tabel 4.1.2. Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	59
Tabel 4.1.2. Gambaran Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain.....	59
Tabel 4.2.1. Gambaran Derajat Motivasi Agresi Responden.....	60
Tabel 4.3.1 Presentasi derajat motivasi agresi pemain <i>airsoftgun</i> .....	61
Tabel 4.3.2 aspek emosional dengan derajat motivasi agresi.....	62
Tabel 4.3.3 aspek instrumental dengan derajat motivasi agresi.....	63
Tabel 4.3.4 frekuensi dengan motivasi agresi.....	64
Tabel 4.3.5 Frustrasi negative dengan motivasi agresi.....	65
Tabel 4.3.6 Lingkungan sekitar dengan motivasi agresi.....	66

Tabel 4.3.7 Keluarga dengan motivasi agresi.....	67
Tabel 4.3.8 Kelompok usia dengan motivasi agresi.....	68
Tabel 4.3.9 Jenis kelamin dengan motivasi agresi.....	69

## **LAMPIRAN**

Kuesioner motivasi agresi

Tabel perhitungan validitas dan reliabilitas alat ukur